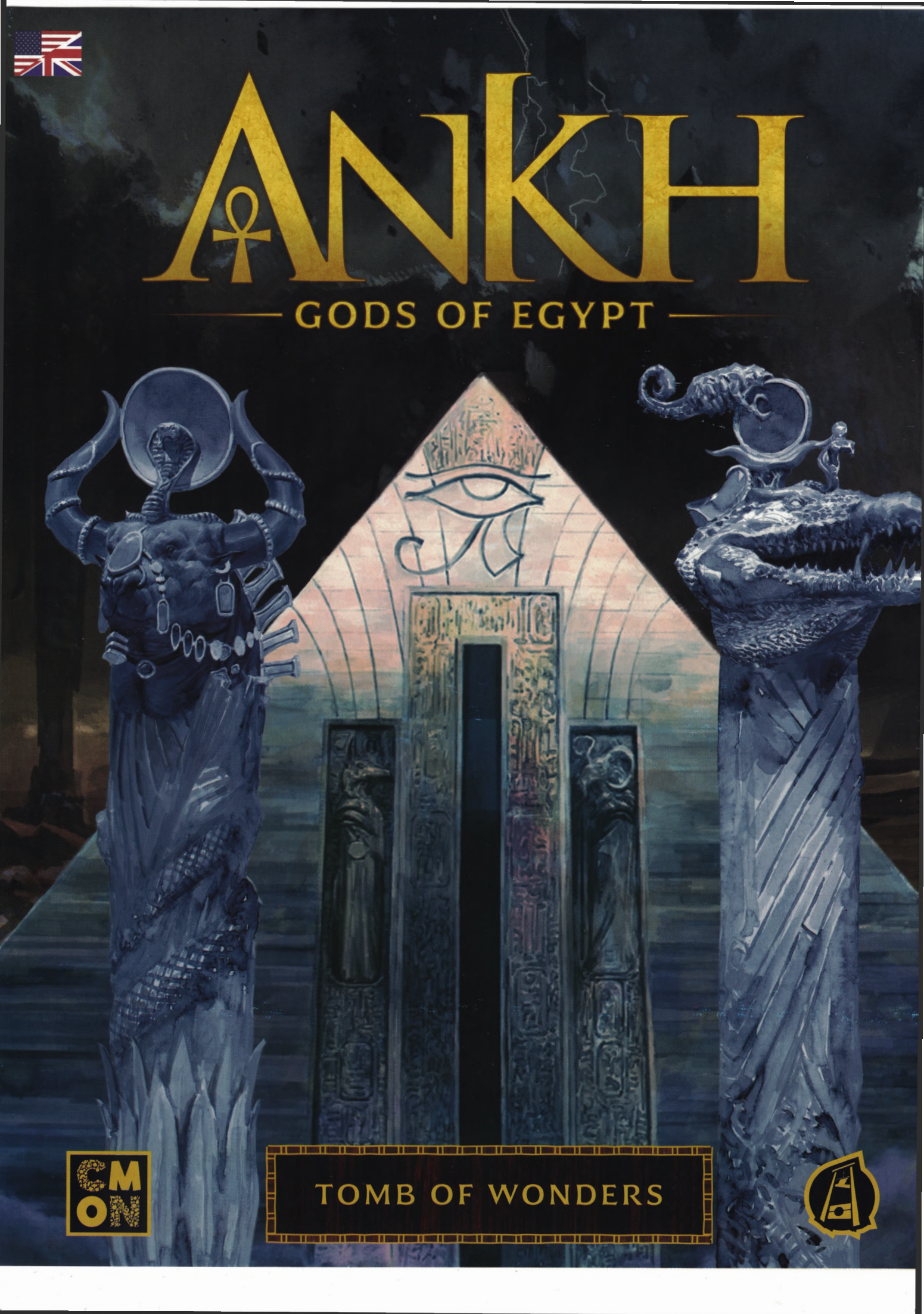

ANKH
GODS OF EGYPT
TOMB OF WONDERS

THE GODS OF EGYPT



PTAH
Creator-Builder



O jogador Ptah começa com 2 fichas de Seguidor Exaltado em seu painel de Deus.

Depois que o jogador Ptah constrói um Monumento (com qualquer efeito), ele ganha todas as fichas de Seguidor Exaltado que estão em seu painel, adicionando-as ao seu acervo.

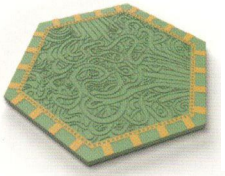
Seguidores Exaltados contam como 2 Seguidores para todos os efeitos. Os jogadores não recebem troco ao usar Seguidores Exaltados para pagar por 1 Seguidor. Quando sacrificados, eles retornam ao painel de Deus. Seguidores Exaltados podem ser pagos para invocar um Guerreiro preso de Anúbis, que pode usá-los regularmente (contando como 2).

Depois que qualquer outro jogador construir um Monumento, ele deverá dar ao jogador Ptah, 1 Seguidor, se tiver algum.

Nota: No cenário da Grande Reconstrução, colocar um Monumento da reserva no tabuleiro ao ganhar o controle de um Monumento não é considerado construção de um Monumento.



SOBEK
Lord of the Waters



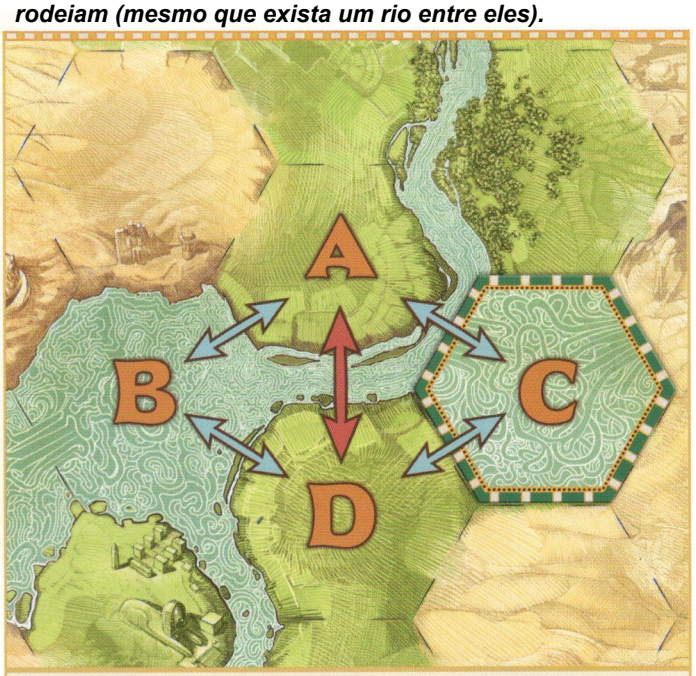
O jogador Sobek começa com 3 fichas de Água próximas ao seu painel de Deus.

A figura do Deus Sobek pode ocupar espaços de Água, o que significa que pode encerrar qualquer movimento em um espaço de Água.

Sempre que o jogador Sobek dominar uma região ou vencer uma batalha com sua figura divina nela, ele poderá colocar 1 ficha de Água em qualquer espaço vazio daquela região, adjacente a um rio, espaço de Água, Camelo ou borda externa do mapa, desde que nenhuma nova região é criada. Quaisquer camelos nas bordas da ficha de Água são removidos. Isto altera permanentemente o espaço para um espaço de Água, uma vez que as fichas de Água não podem ser movidas ou removidas (mesmo que Sobek seja esquecido).

A ficha de Água é colocada após a Resolução da Batalha. Se Sobek vencer uma Batalha contra Osíris, primeiro Sobek pode colocar a ficha de Água e depois Osíris pode colocar a ficha do Submundo.

Nota: Os espaços de água contam como parte de cada região à qual são adjacentes. Os espaços aquáticos são considerados adjacentes a todos os espaços que os rodeiam (mesmo que exista um rio entre eles).



Exemplo: No exemplo acima, o espaço C é adjacente aos espaços A e D, da mesma forma que o espaço B é adjacente aos espaços A e D. A e D não são adjacentes um ao outro.



ANKH - TOMB OF WONDERS

THE GUARDIANS OF MANKIND

HEKA

Durante uma ação Mover Miniaturas, em vez de mover Heka, você pode matá-la para ganhar 3 fichas de Seguidor.

NEKHBET

Durante uma ação Mover Miniaturas, você pode mover Nekhbet qualquer número de espaços.

SERKET

Depois de vencer uma Batalha com Serket, você pode movê-lo para qualquer espaço vazio que não seja Água em uma região com uma ficha de Ordem de Conflito que tenha um número maior que o da região atual (mesmo que você não tenha figuras lá). Se não houver espaços disponíveis ou se for a última Batalha, Serket não poderá ser movido.

UNUT

Unut pode ser convocada adjacente a qualquer miniatura no tabuleiro, não importa a quem ela pertença. Ela não precisa ser convocada adjacente a uma de suas miniaturas ou monumentos. Unut também pode ser convocada usando as regras normais, se o proprietário desejar.

Nota: Unut só pode contar como uma invocação extra EM HARMONIA COM AS PIRÂMIDES se ela for realmente invocada adjacente a uma de suas Pirâmides. Caso contrário, conta como sua convocação normal.

WADJET

Se Wadjet for sua única miniatura em uma batalha, ela terá +1 de força. Além disso, sua recompensa de Devoção por vencer uma Batalha onde Wadjet é sua única miniatura é aumentada em 1.

Observação: como esse bônus faz parte da recompensa de Devoção "vencer uma batalha", ele não ativa ABUNDANTE.

MEDJED

Ao resolver uma Resolução de Batalha onde qualquer Medjed esteja presente, o vencedor ganha Seguidores em vez de Devoção ao vencer a Batalha. Isso acontece mesmo que o dono de Medjed seja o vencedor. Se todos os Medjeds na Batalha forem mortos pela Praga de Gafanhotos antes de resolver a Resolução da Batalha, o vencedor ganha Devoção regularmente.

Nota: Efeitos que aumentam a recompensa de Devoção pela vitória (por exemplo, Seca e GLORIOSO) aumentam o número de Seguidores ganhos. ABUNDANTE não afeta a vitória, pois nenhuma Devoção é obtida.

BES

Ao verificar a Maioria do Monumento, se você tiver 1 BES na região, a recompensa de Devoção que você ganha pela Maioria de Pirâmides aumenta em 1 para cada Pirâmide que você controla na região. Se você tiver 2 BES na região, a recompensa aumenta em 2 para cada Pirâmide.

Observação: como esse bônus faz parte da recompensa da Devoção da Maioria do Monumento, ele não ativa ABUNDANTE.

KHEPRI

Durante uma ação de Ganhar Seguidores, antes de ganhar Seguidores, você pode escolher:

- Convocar Khepri para um espaço vazio que não seja de Água, adjacente a QUALQUER Monumento no tabuleiro; ou
- Mova Khepri para um espaço vazio que não seja de Água adjacente a QUALQUER Monumento no tabuleiro.

Você pode convocar ou mover todos os Khepris que possua durante cada ação de Ganhar Seguidores.

PHARAOH MUMMY

No final de uma Batalha, se pelo menos 1 de suas Múmias do Faraó for morta durante a Batalha, você recupera todas as suas cartas de Batalha usadas.

BABI

Durante eventos de Conflito, Babi também conta como um Obelisco sob seu controle:

- Ao resolver a Maioria do Obelisco, cada Babi conta como 1 Obelisco.
- Ao usar o Harmonia com os Obelisco, você pode mover as miniaturas para espaços vazios adjacentes ao seu Babi. Como você move as miniaturas uma de cada vez, você pode mover um Babi de outra região para um espaço adjacente a um Obelisco na região e depois mover outras miniaturas para espaços adjacentes ao seu Babi.

BENNU

Bennu não pode ser morto por nenhum efeito, assim como uma miniatura divina.

GRÍFFIN

Griffin tem 1 força para cada Templo que você controla, não importa onde eles estejam no tabuleiro.

TAWERET

Taweret tem +2 de força para cada miniatura divina presente em sua região, incluindo o seu Deus.

PETSUCHOS



Os jogadores podem concordar em incluir ou não Petsuchos no início do jogo, além dos Guardiões normais. Sua miniatura inicia o jogo ao lado do tabuleiro.

Petsuchos é um Guardião cuja força base é 3.

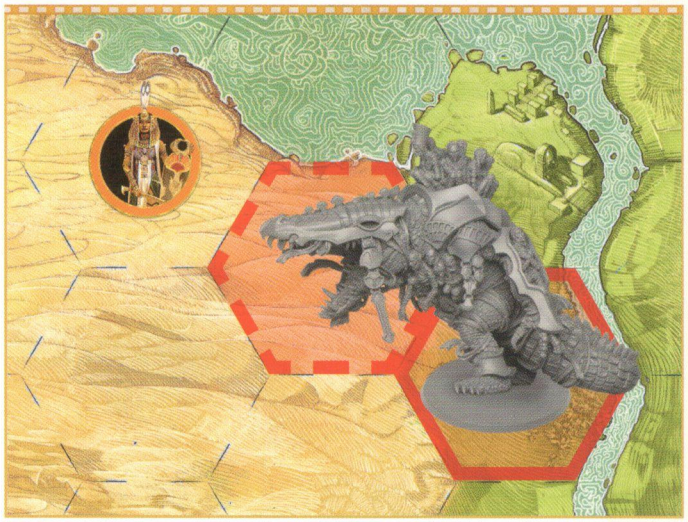
No final de cada evento de Conflito, após resolver todos os outros efeitos, Petsuchos é dado ao jogador com menor Devoção. Remova-o do tabuleiro e coloque-o na reserva daquele jogador. Se o controle da Petsuchos não mudou, ele permanece no conselho.

Petsuchos não necessita de base de cor. O jogador que controla Petsuchos também pega sua carta de Guardião para indicar que o controla.

Petsuchos ocupa 2 espaços adjacentes mas é sempre considerado como uma miniatura única para todos os efeitos. Os 2 espaços do Petsuchos deverão estar sempre na mesma região. Petsuchos pode ocupar um espaço Fértil e um Deserto ao mesmo tempo, mas não pode ocupar espaços de Água. Ele também pode ocupar uma ficha do Submundo ao mesmo tempo que outro espaço se for controlado por Osíris.

Summoning Petsuchos

Para invocar Petsuchos, primeiro escolha um espaço válido para a convocação. Em seguida, coloque Petsuchos ocupando esse espaço e 1 espaço vazio adjacente (se não houver espaços vazios adjacentes, você não poderá escolher esse espaço).



Moving Petsuchos

Para mover Petsuchos, primeiro escolha 1 dos 2 espaços ocupados para ser o espaço inicial. Então, com base em quantos espaços você pode mover, escolha um espaço dentro dessa distância do espaço inicial e coloque os Petsuchos ocupando esse espaço e qualquer outro espaço vazio adjacente.

Se não houver espaço vazio adjacente, você não poderá escolher esse espaço. O efeito de um oponente movendo Petsuchos segue as mesmas regras. Se Petsuchos for movido sem uma distância específica (por exemplo, Harmonia com os Obeliscos), primeiro escolha um espaço válido para o movimento. Em seguida, coloque Petsuchos ocupando esse espaço e 1 espaço vazio adjacente (se não houver espaços vazios adjacentes, você não poderá escolher esse espaço).



Petsuchos Adjacency

Os espaços adjacentes a qualquer um dos espaços ocupados por Petsuchos são considerados adjacentes a ele.

Shezmu Interaction

Shezmu não afeta as habilidades de Petsuchos de ocupar 2 espaços e mudar o controle no final de um evento de Conflito. Petsuchos não conta sua força se estiver na mesma região que um Shezmu inimigo e não pode entrar ou ser convocado para uma região com um Shezmu inimigo.